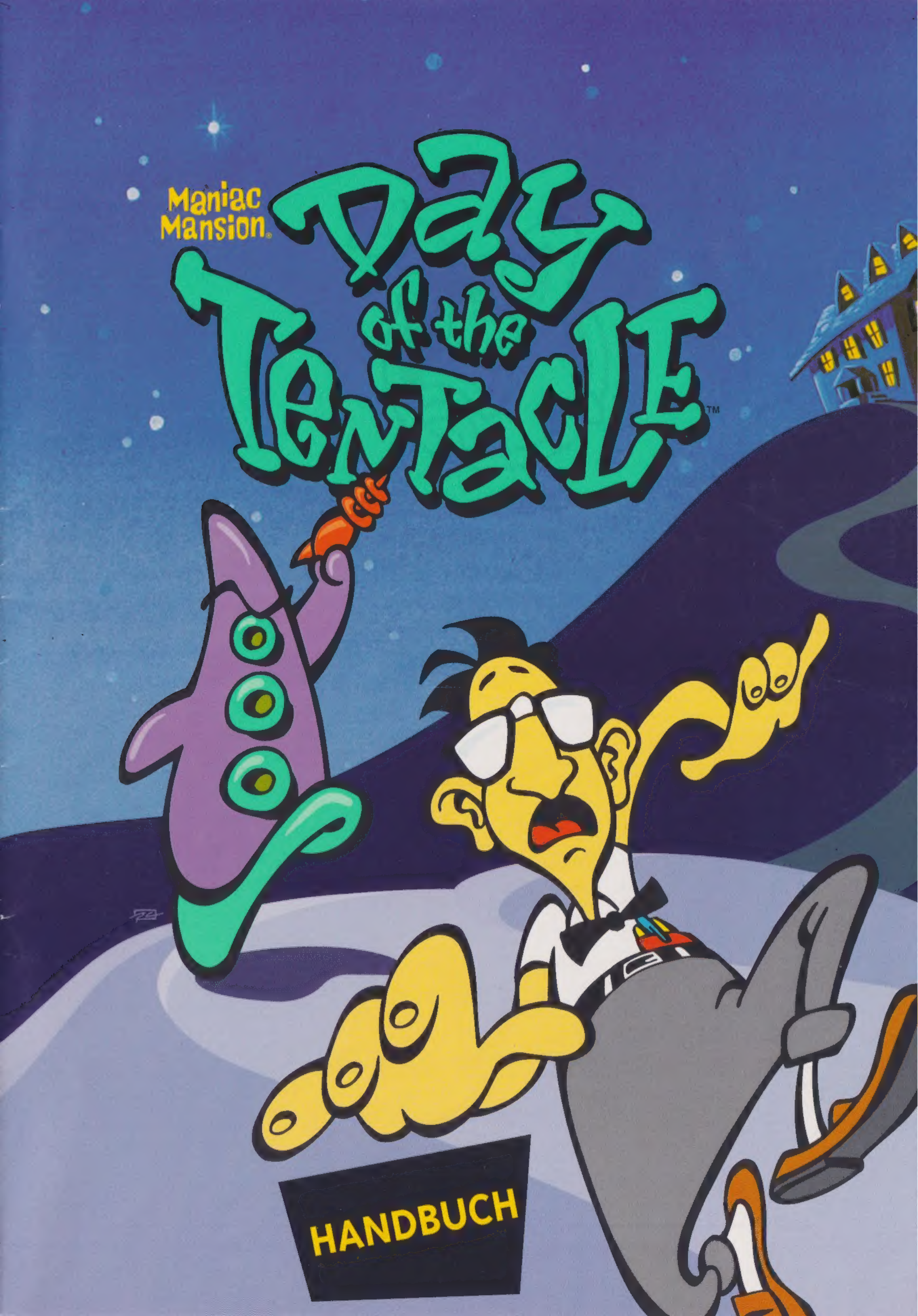

Maniac Mansion.
Day of the Tentacle™
HANDBUCH



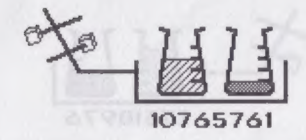
Über Maniac Mansion® 2 Day of the Tentacle™

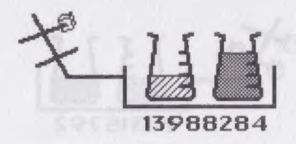
Der ganze Ärger begann, als **Purpur-Tentakel** von diesem ekligen Giftschlamm trank. Früher war Purpur zwar böse, aber geistig konnte er einem Affen nicht das Wasser reichen. Durch den Schlamm jedoch wurde er zu einem bösen Supergenie und versucht nun, die WELTHERRSCHAFT zu erlangen!

Sein Schöpfer, der verrückte **Doktor Fred Edison** erkannte diese Bedrohung für die Menschheit und sperrte Purpur-Tentakel mitsamt seinem friedliebenden Bruder **Grün-Tentakel** ein und sinnt nun darüber nach, wie er die beiden ruhigstellen kann.

Bernard, der Computerfreak mit dem Herzen aus Gold, kann natürlich nicht anders, als seinen alten Freund Grün-Tentakel zu befreien! Aber zu welchem Preis? Diese Aufgabe ist vielleicht ein wenig zu schwer. Deshalb helfen ihm seine Freunde **Hoagie**, ein Heavy Metal Roadie, und **Laverne**, eine etwas zappelige Medizinstudentin, ohne zu wissen, was ihnen bevorsteht: Zeitreisen, Steuerhinterziehung, sprechende Pferde, Schönheitswettbewerbe, Skunk-Werfen und sogar ein wenig Clown-Ulk - ein Abenteuer, das sich über 400 Jahre hinzieht - alles in eine schicksalsträchtige Nacht gestopft. Sie saßen entspannt zuhause, als der Hamster an der Tür klingelte...

Es ist Ihre Aufgabe, die Menschheit vor der Bedrohung durch den Tentakel zu bewahren! Sie führen die drei Kids durch die Zeit und müssen versuchen, das tyrannische





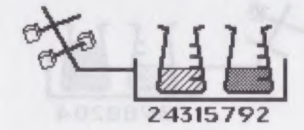
Tentakel aufzuhalten, bevor es überhaupt auf die Idee kommt, die Welt dazu zu bringen, sich vor dem... *The Day of the Tentacle* ... zu verneigen!

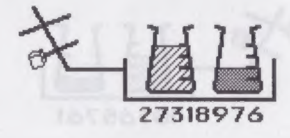
Wenn dies Ihr erstes Computer Abenteuer ist, sollten Sie sich auf eine unterhaltsame Herausforderung gefaßt machen. Seien Sie geduldig, auch wenn die Lösung einiger Rätsel etwas mehr Zeit in Anspruch nimmt. Wenn Sie an einer Stelle nicht weiterkommen, sollten Sie es an einer anderen Stelle, oder mit einem anderen Gegenstand versuchen. Benutzen Sie Ihre ganze Vorstellungskraft... Sie und die drei Freunde werden am Ende gewinnen!

Kopierschutz

Wenn Sie die CD-ROM Version des Spiels besitzen, dann können Sie diesen Absatz überspringen. Beachten Sie ihn einfach gar nicht. Er existiert nicht einmal! Gehen Sie weiter! Hier gibt es nichts zu sehen!

Nachdem Sie das Haus ein wenig untersucht haben, wird Dr. Fred Sie bitten, die Pläne für seine Superbatterie zu vervollständigen. Sie müssen die Verhältnisse der einzelnen Zutaten festlegen. Suchen Sie in diesem Handbuch nach der richtigen Patentnummer (die Patente sind in aufsteigender numerischer Reihenfolge am unteren Rand der Seiten abgebildet) und stellen Sie dann auf dem Bildschirm die entsprechende Anzahl der Toastwürfel, sowie die Füllmengen der zwei Becher ein. Die Toastwürfel stellen Sie ein, indem Sie einfach auf die Spitzen der Zahnstocher im linken Teil des Bildes klicken. Öl und Essig können Sie in die Becher in der rechten Bildhälfte einfüllen und wieder abschütten, indem Sie auf die Linien an den Becherseiten klicken.





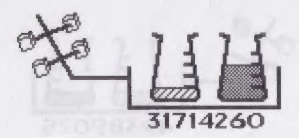
Bewahren Sie dieses Handbuch sorgfältig auf! Ohne das Handbuch können Sie das Spiel nicht spielen!

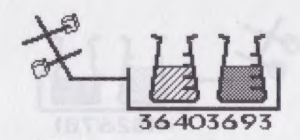
Das Spiel

Wie Sie das Spiel starten können, steht auf der Referenzkarte, die der Verpackung beiliegt. Auf dieser Karte stehen alle Informationen, die nötig sind, um das Spiel auf Ihrem Computer zu installieren und zu starten.



Die Geschichte beginnt damit, daß Bernard und seine Freunde zuhause rumhängen, als ein kleiner Hamster an der Türe klingelt und eine Nachricht überbringt. Szenen wie diese werden als Schnittszenen bezeichnet. Sie sind wie ein kurzer Film und bergen oftmals Hinweise und Informationen über die Personen im Spiel. Schnittszenen werden außerdem benutzt, um besondere, animierte Sequenzen zu zeigen, z.B. wenn Bernard den Clown Oozo vor die Nase stößt. Solange eine Schnittszene läuft, haben Sie keinen Einfluß auf das Spielgeschehen.

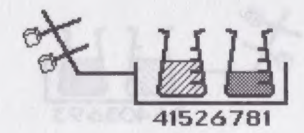


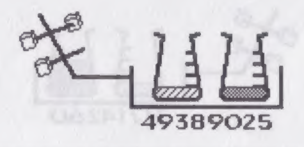


Sie können die meisten Schnittszenen durch Drücken der Taste [ESCAPE] abbrechen.

Sobald Bernard Hoagie und Laverne losgeschickt hat, um das Haus zu durchsuchen, können Sie Bernard steuern. Der Bildschirm ist in mehrere Abschnitte unterteilt: Das Animationsfenster nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Hier können Sie die ganzen animierten Sequenzen sowie das komplette Spielgeschehen beobachten. Außerdem erscheinen hier sämtliche Dialoge, sowie spielbezogene Meldungen.

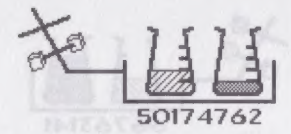
Im linken, unteren Bereich des Bildschirms ist eine Auflistung der Tätigkeiten, die Sie Bernard ausführen lassen können. Um ein Verb anzuwählen, müssen Sie den Cursor auf dieses Verb plazieren und die *linke* Maustaste, den Joystickknopf oder die Taste [ENTER] drücken. Zum Anwählen der Verben können Sie außerdem bestimmte Tasten benutzen, die in der Referenzkarte näher beschrieben werden. Das Spiel hat eine intelligente Steuerung, die Ihnen ein schnelles Klicken möglich macht. Wenn Sie also mit dem Cursor auf dem Bildschirm ein bestimmtes Objekt berühren, wird automatisch ein passendes Verb hervorgehoben, das Sie dann durch Drücken der rechten Maustaste, des Joystickknopfs oder der Taste [TAB] anwählen können. Ein Beispiel soll dies näher erklären: Sie fahren mit dem Cursor auf eine Tür, die in dem Animationsfenster zu sehen ist. Das Pro-gramm hebt nun automatisch das Verb **Öffne** hervor, das Sie dann durch Drücken der entsprechenden Taste anwählen können, um die Tür zu öffnen. Vergessen Sie jedoch niemals, daß das automatisch hervorgehobene Verb nicht immer das Verb ist, das Ihnen bei der Lösung eines

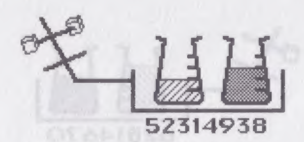




Rätsels weiterhilft! Sie sollten auf jeden Fall noch weitere Verben ausprobieren.

Die Satzzeile ist die Zeile direkt unter dem Animationsfenster. Diese Zeile müssen Sie benutzen, um Sätze zu konstruieren, in denen steht, was die Kids als nächstes machen sollen. Ein Satz besteht aus einem Verb und einem oder zwei Nomen (Objekten). Sie könnten zum Beispiel folgende Sätze konstruieren: “Benutze Buch mit Telefon” oder “Benutze Zettel mit Chuck die Pflanze”. Das Wort “mit” wird in diesen Fällen automatisch vom Programm eingefügt. Nachdem Sie ein Verb angewählt haben, müssen Sie noch ein Objekt anwählen. Dafür stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Zum einen können Sie ein Objekt anwählen, indem Sie den Cursor auf das Bild desselben im Animationsfenster bewegen und es anklicken. Die meisten Objekte in der Umgebung sowie alle benutzbaren Objekte haben Namen. Wenn ein Objekt einen Namen hat, dann erscheint dieser in der Satzzeile, sobald Sie den Cursor auf das Objekt bewegen. Wenn kein Name erscheint, dann können Sie sicher sein, daß das entsprechende Objekt für den Spielverlauf vollkommen irrelevant ist. Zum anderen können Sie Objekte anwählen, indem Sie sie in der Gepäckanzeige anklicken (siehe nächster Absatz). Haben Sie ein Objekt angewählt, das mit einem anderen Objekt benutzt werden kann, dann verwandelt sich der Cursor in dieses Objekt. Um das Objekt mit einem anderen zu benutzen, brauchen Sie es nur auf das andere zu bewegen und einmal klicken. Wenn Sie zum Beispiel ein Buch mit einem Hebel benutzen wollen, müssen Sie auf das Verb “Benutze” und danach auf das Buch klicken. Der Cursor verwandelt





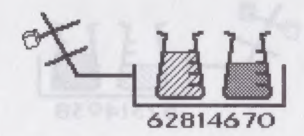
sich nun in ein Buch. Nun müssen Sie das Buch zum Hebel bewegen und einmal klicken. Zu Ihrer Bequemlichkeit geht das Ganze auch noch schneller, indem Sie das Verb “Benutze” erst gar nicht anklicken. Sie können auch direkt ein Buch in Ihrem Gepäck anklicken. Der Computer setzt dann automatisch das Wort “Benutze” in die Satzzeile. Ist das nicht toll?

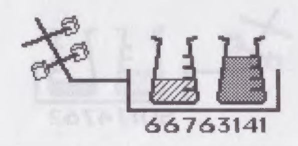
Das Gepäck ist rechts neben den Verben abgebildet. Zu Beginn des Spiels sind sehr wenig Gegenstände im Gepäck. Jedes Mal, wenn ein Charakter während des Spiels ein weiteres Objekt aufnimmt, erscheint hierfür im Gepäck ein kleines Bild. Es gibt keine Begrenzung in der Anzahl der Objekte, die die Charaktere tragen können. Wenn mehr als sechs Gegenstände im Gepäck sind, dann erscheinen links neben den Bildern noch zwei Pfeile, welche es Ihnen ermöglichen, das gesamte Gepäck zu durchsuchen.

Um die Kids über den Bildschirm zu bewegen, brauchen Sie nur die Stelle im Animationsfenster anzuklicken, zu der der jeweilige Charakter gehen soll. **Gehe zu** ist die Standardvorgabe für die Satzzeile. Dieses Verb wurde deshalb ausgewählt, weil das die häufigste Tätigkeit ist, die ausgeführt wird.

Die Steuerung der Personen

Zu Beginn des Spiels können Sie nur Bernard steuern. Im weiteren Verlauf wird Ihnen jedoch auch noch die Kontrolle von Hoagie und Laverne auferlegt. Sie werden bemerken, wenn das passiert, denn dann erscheinen die Gesichter der beiden in der rechten unteren Bildschirmecke. Sobald die Bilder zu sehen sind, können Sie



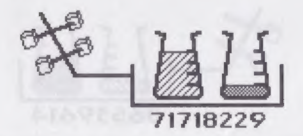


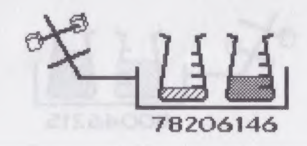
zwischen den Kids hin- und herschalten, indem Sie einfach auf die entsprechenden Gesichter klicken. Um einen Gegenstand von einem der Kids zum nächsten zu geben, müssen Sie diesen mit Hilfe des Chron-O-John durch die Zeit “spülen”. Es gibt zwei Möglichkeiten dies zu tun. Die erste Möglichkeit ist folgende: Sie gehen mit der Person zum Chron-O-John und legen das Objekt in die Zeitschüssel. Dann klicken Sie auf das Gesicht der Person, die den Gegenstand nehmen soll, gehen mit dieser den langen, langen Weg zum Chron-O-John und nehmen das Objekt. Viel Arbeit, meinen Sie? Kein Problem!

Der schnellste Weg, die Gegenstände durch die Zeit zu schicken, ist, diesen anzuklicken und damit dann auf das Gesicht des Empfängers zu-klicken. Presto, Bingo! Ganz schön fix, was?

Dinge, die Sie im Haus ausprobieren sollten

Solange Hoagie und Laverne den Rest des Hauses untersuchen, sollten Sie sich die Zeit nehmen und sich ein wenig umsehen. Hmm... dieser rosa Klumpen auf dem Boden sieht recht interessant aus. Bewegen Sie den Cursor dorthin. Beachten Sie, daß das Verb Schau nun farblich hervorgehoben ist. Wenn Sie nun die *rechte* Maustaste drücken, geht Bernard zu dem Klumpen hin und erzählt Ihnen, was er sieht. Ein Genie vom Kaliber Bernards weiß, daß man alles irgendwann einmal gebrauchen kann: versuchen Sie, den “Kaugummi mit Groschen drin” aufzunehmen. Klicken Sie nun das Verb **Nimm** an. Es erscheint nun in der Satzzeile. Positionieren Sie den Cursor nun auf den Kaugummi, und drücken Sie die linke Maustaste. Dadurch wird in



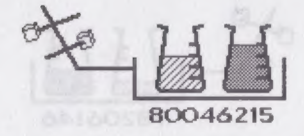


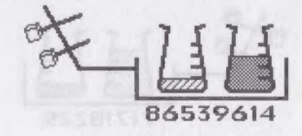
der Satzzeile der Satz "Nimm Kaugummi mit Groschen drin" vervollständigt. Wenn Bernard noch nicht bei dem Kaugummi stand, dann geht er jetzt dorthin und versucht ihn aufzunehmen. Wenn der Kaugummi aufgenommen werden kann, dann wird er nun im Gepäck mit einem Bild aufgeführt.

Beginnen Sie nun, das Haus zu untersuchen, und gehen Sie nach rechts. Es gibt dort eine Menge Stellen, die näherer Untersuchung bedürfen. Beginnen Sie einfach mit Dr. Freds Büro. Schauen Sie sich dort um. Nehmen Sie alle Gegenstände auf, die Sie finden können. Falls Sie etwas nicht sofort nehmen können, probieren Sie erst einmal die anderen Verben mit diesen Objekten aus. Werfen Sie auch einen Blick hinter das Portrait an der Wand. Hier befindet sich eines der vielen Hindernisse, die den drei Freunden während des Spiels im Weg stehen...

Mit Personen reden

Es gibt in diesem Spiel eine Fülle von Charakteren, mit denen man reden kann. Fast jeder, den die drei Freunde treffen, hat etwas zu sagen, freundlich oder unfreundlich, hilfreich oder weniger hilfreich... Oftmals können Sie mit einer Person im Spiel reden und dann später noch einmal zu ihm oder ihr zurückkehren, um neue Informationen zu bekommen. Die Informationen, die Sie an einer Stelle im Spiel bekommen, sind häufig interessante Gesprächsthemen für andere Personen, mit denen Sie vorher schon einmal gesprochen haben.





Um mit einer anderen Person zu reden, müssen Sie den Cursor auf diese positionieren und die *rechte* Maustaste drücken. Die Phrase **Rede mit** wird dann automatisch in die Satzzeile eingefügt. Während einer Konversation können Sie aus den unten aufgeführten Zeilen auswählen, was die Person sagen soll. Klicken Sie einfach den entsprechenden Satz an. Natürlich reagieren die Gesprächspartner auf unterschiedliche Aussagen auch unterschiedlich. Während des Dialoges werden immer wieder neue Sätze autauchen, die Sie auswählen können. Haben Sie keine Angst - Sie werden niemals dafür bestraft, daß Sie etwas falsches gesagt haben. Sie können sich also die Lösung durch freche oder lustige Antworten nicht verbauen. Schließlich wollen Sie das Spiel spielen, um Spaß·zu haben, richtig?
Na, RICHTIG?

Die Funktionstasten

Das Spiel stellt Ihnen die Möglichkeit zur Verfügung, den aktuellen Spielstand zu speichern, um den Rechner ausschalten und das Spiel später fortfahren zu können. Drücken Sie während des Spiels ganz einfach die Laden/Speichern-Taste. Auf den meisten Systemen ist das die Taste [F5] - sehen Sie dazu auch auf der Referenzkarte nach. Es erscheint dann ein Menü, das Ihnen die Optionen Laden, Speichern, Weiterspielen und den Abbruch des Spiels zur Verfügung stellt. Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, können Sie jederzeit nach dem Laden die Laden/Speichern-Taste drücken und einen alten Spielstand laden. Mit der [ESCAPE]-Taste oder beiden Maus-/Joystick-Knöpfen können Sie die Schnittszenen abbrechen.

Nähere Angaben dazu sind auf der Referenzkarte zu finden. Wenn Sie *The day of the Tentacle* schon öfter gespielt haben (und wer würde es nicht öfter spielen?),

können Sie diese Funktion benutzen, um die Szenen zu überspringen, die Sie schon kennen.

Um das Spiel neu zu starten, müssen Sie die entsprechende Taste drücken, die auf der Referenzkarte genannt wird. Auf den meisten Systemen ist dies die [F8]-Taste. Wenn Sie die Leertaste drücken, so hält das Spiel an, bis Sie sie noch einmal drücken.

Sie können auch die Geschwindigkeit einstellen, mit der die Texte auf dem Bildschirm erscheinen. Werfen Sie auch hierfür einen Blick auf die Referenzkarte.

Auf den meisten Systemen wird dies mit den Tasten [+] und [-] gesteuert. Außerdem steht Ihnen als Funktion noch der [.] zur Verfügung. Mit dieser Taste können Sie eine Textzeile wegdrücken, die Sie schon zuende gelesen haben. Entnehmen Sie der Referenzkarte ebenfalls die Tasten, mit denen Sie die Lautstärke der Musik einstellen können. Die Soundeffekte sowie die Sprachausgabe werden durch diese Funktion nicht beeinflußt.

Auf den meisten Systemen wird die Tastenkombination [ALT-X] benutzt, um das Spiel abzubrechen. Wenn Sie dies tun, sollten Sie jedoch sicher sein, daß Sie den Spielstand vorher gespeichert haben.

Die Philosophie hinter diesem Spiel

Wir glauben, daß Sie ein Spiel spielen, um unterhalten zu werden, und nicht, um jedesmal, wenn Sie etwas falsch gemacht haben einen Schlag vor den Kopf zu bekommen. Deshalb kommt unser Spiel nicht zu einem abrupten Halt, wenn Sie einmal Ihre Nase in Dinge gesteckt haben, die Sie zuvor noch nicht untersucht haben. Im Gegensatz zu herkömmlichen Computerspielen können Sie hier nicht zufällig vom rechten Weg abkommen oder sterben, weil Sie einen scharfen Gegenstand aufgenommen haben.

Hier gibt es IMMER einen Ausweg. Wir sind der Meinung, daß es mehr Spaß macht, ein Spiel durch das Lösen von Rätseln zu schaffen anstatt tausend Tode zu sterben.

Der historische Genauigkeitsgrad

So einen haben wir nicht! Dieses Spiel soll weder ein Lehrbuch über die Vergangenheit der USA sein, noch soll es eine mögliche Zukunft beschreiben. Gehen Sie besser keine Diskussionen ein, in denen Sie sagen, “LucasArts sagt, daß John Hancock eine große Unterschrift hatte, um Frauen zu beeindrucken.” Das würde außer dummen Blicken wohl nichts bringen.

Ein paar nützliche Hinweise

Nehmen Sie alles mit, was Sie finden. Ein Gesetz besagt, daß an einem anderen Ort all diese seltsamen Dinge eine Verwendung finden werden. Wenn Sie festhängen und keine Idee mehr haben, wie Sie weitermachen sollen, dann schauen Sie sich alle Gegenstände an, die Sie mit sich tragen, und überlegen Sie, wo und wie Sie diese wohl benutzen können. Vielleicht können Sie zwei der Gegenstände miteinander benutzen. Erinnern Sie sich an die Orte, an denen Sie schon waren und an die Leute, die Sie schon getroffen haben. Unter Umständen ergibt sich eine Verbindung zwischen bisher zusammenhanglosen Einzelelementen. Wenn Sie mit einem der drei Freunde festhängen, dann spielen Sie mit einem anderen weiter. Vielleicht findet sich in einer anderen Zeit etwas Nützliches oder Brauchbares.

Sollten Sie jedoch überhaupt nicht mehr weiterwissen, dann können Sie auch ein Heft mit Tips und Tricks bei folgender Adresse bestellen:

Softgold GmbH
Abt. Bestellservice
Daimlerstraße 10
41564 Kaarst

Halt! Das ist noch nicht alles... Original Maniac Mansion!!!

Als zusätzlichen Zusatzbonus ohne zusätzliche Zusatzkosten bekommen Sie außerdem das originale *Maniac Mansion*®. Sie werden darauf stoßen, wenn Sie mit Bernard beim verrückten Ed sind. Dort steht ein Computer auf dem Schreibtisch, den Sie ganz einfach nur BENUTZEN brauchen.

Sie können dann den heißgeliebten Klassiker dort spielen. Keine Panik! *The day of the Tentacle* wird dadurch nicht beeinflußt. *Maniac Mansion* ist nur da, um Ihren Spielspaß noch mehr zu vergrößern. Außerdem können Sie so noch einiges mehr über Bernard und die verrückten Edisons erfahren. Wenn Sie *Maniac Mansion* verlassen, gelangen Sie wieder in das *The day of the Tentacle*-Spiel, anstatt ins DOS.

Es gibt einige Unterschiede zwischen dem originalen *Maniac Mansion* und seinem Nachfolger. Schließlich ist das Original 5 Jahre alt, und wir hatten seitdem eine Menge gute Ideen.

Beachten Sie bitte folgende Unterschiede:

Um die Personen das ausführen zu lassen, was in der Satzzeile steht, müssen Sie zuerst den Satz bilden und dann noch einmal auf den Satz oder das Objekt klicken. Ein Beispiel: Sie wollen den Strauch nehmen. Klicken Sie zuerst auf **Nimm** dann auf den STRAUCH und dann noch einmal auf den STRAUCH, oder auf den fertigen Satz in der Satzzeile. Die Tastaturkommandos für die Verben liegen hier auch auf anderen Tasten. Sehen Sie hierzu in der Referenzkarte nach.

Objekte werden nicht automatisch angezeigt. Wenn Sie also einen Raum untersuchen, müssen Sie zuerst auf das Verb**Was ist** klicken und dann den Bildschirm absuchen. Alle wichtigen Objekte werden dann angezeigt.

Die Spielstände von Maniac Mansion haben keinen Einfluß auf die Spielstände von "Der Tag des Tentakels".

Die Schnittszenen können mit der Taste [F4] abgebrochen werden.

Credits

Erdacht und entworfen von Dave Grossman und Tim Schafer

Programmiert von Gwen Musengwa, Judith Lucero, Jona-than Ackley, Ron Baldwin, Dave Grossman und Tim Schafer

Chef-Grafiker (Stil, Hintergrund): Peter Chan

Chef-Grafiker (Animationen, Personen): Larry Ahern

Animationen: Larry Ahern, Lela Dowling, Kyle Balds, Sean Turner uund Jesse Clark

Grafik-Techniker: Jesse Clark und Ron Lussier

Musik und Sounds von Clint Bajakian, Peter McConnell und Michael Z. Land Digitale Effekte: Ron Baldwin

Chef-Tester: Jo “Captain Tripps” Ashburn

Spieletester: Leyton Chew, Chip Hinnenberg, Brett Tosi, Mark A. Nadeau, Dan Connors, Wayne Cline, Mark Cartwright, Matt Forbush, Dana Fong und Doyle Gilstrap jr.

SCUMM Storysystem von Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor und Vince Lee

*i*MUSE™ Musiksystem von Michael Z. Land und Peter McConnell

Regie für Sprachaufnahme: Tamlynn Barra

Sprachtechnik: Aric Wilmunder

Geschichte von Dave Grossman, Tim Schafer, Ron Gilbert und Gary Winnick

Basierend auf Charakteren von Ron Gilbert und Gary Winnick

Produkt Marketing: Robin Parker und Mary Bihr

Public Relations: Sue Seserman

Vertriebsmanager: Meredith Cahill

Product Support Manager: Khris Brown

Verpackungsdesign: Terry Soo Hoo

Konzept und Illustrationen: Peter Chan

Handbuch geschrieben von Wayne Cline

Handbuchdesign: Mark Shepard

Druckproduktion: Carolyn Knutson

Special thanks to George Lucas

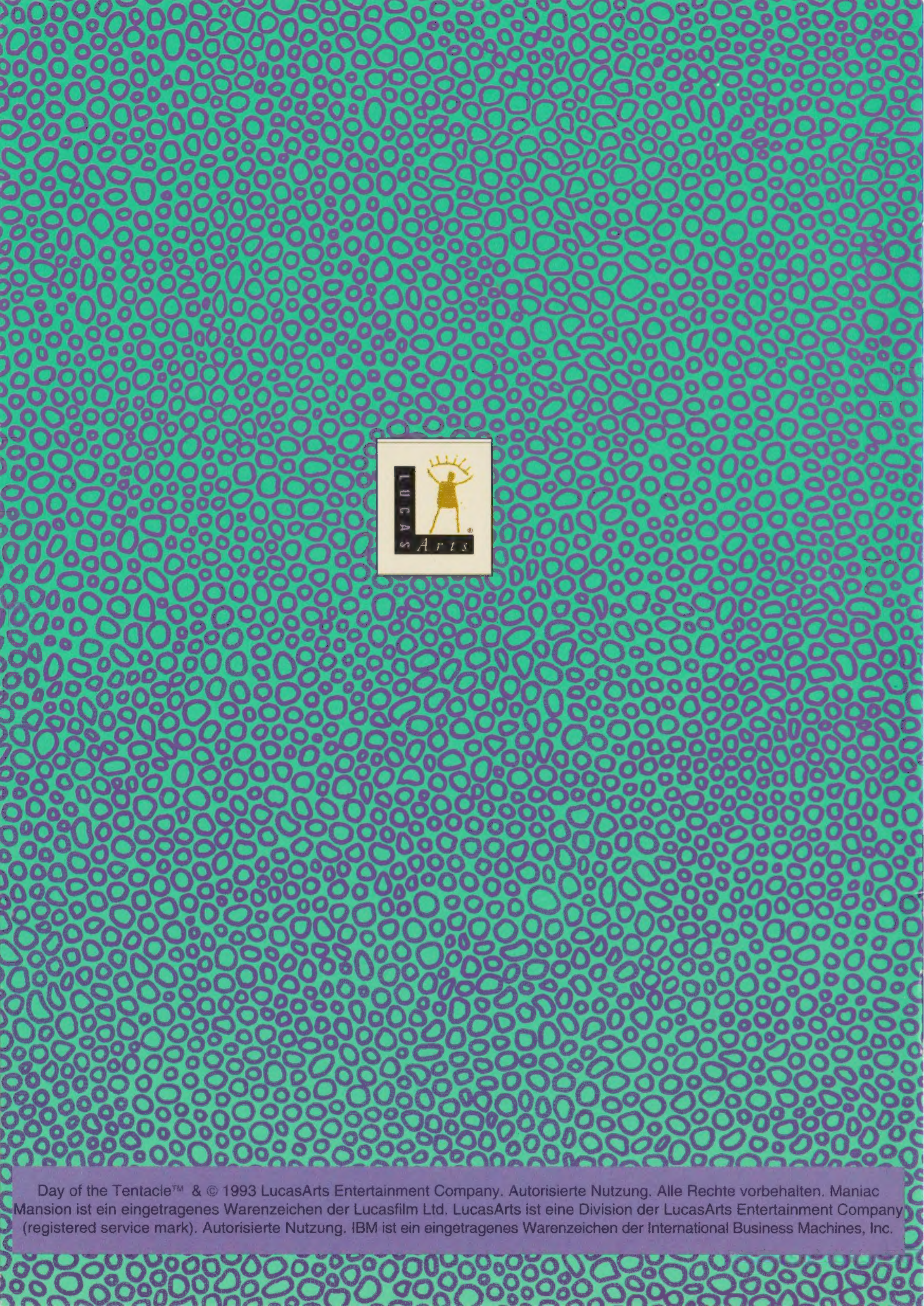
Deutsche Version

Softgold Computerspiele GmbH
Projektleitung: Thomas Brockhage
Übersetzung: Chris Mess
Lektorat: Annette Khartabil
Koordination: Kristin Dodt
Gestalterische Betreuung: Jörgen Schlegel
Satz & Lithos: Lasenga & Partner GmbH

Deutsche Sprecher der Disk-Version
Purpur-Tentakel - Bernd Janssen
Grün-Tentakel - Thomas Buchhorn
Dr. Fred - Bernd "Guybrush" Heuckendorf
Hoagie - Thomas Brockhage
Laverne - Susanne Dieck
Bernard - Jörg Gräfingholt

Notizen




LUCAS Arts